

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Ide dan Konsep

Dalam penciptaan karya Bassland ini penulis memiliki ide yang diawali dengan mengeksplorasi bunyi-bunyi gamelan dengan berbagai macam tabuhan. Dalam karya ini penulis tertarik untuk mencoba pola tabuhan yang sering dimainkan pada instrument gamelan bali di gamelan Salendro, sehingga akan menghasilkan satu karakter suara gamelan yang khas pada karya ini. Tak lepas dari itu karya ini juga teradopsi dari ketertarikan penulis ketika melihat pertunjukan bajidoran. Pola tabuhan yang menarik sehingga cenderung player/ pemain gamelan bisa menari dan bergoyang ketika memainkan pola tabuhan bajidoran. Setelah itu penulis mulai bereksplorasi dengan ritmik pada pola tabuhan gamelan. Pada ritmik ini penulis mengeksplor pola tabuhan bersamaann dengan instrument kendang dan drum. Lalu berikutnya penulis mulai bereksplorasi dengan chord dan tonalitas. Adapun instrument yang digunakan pada karya ini Saron , demung , peking ,rincik dan bonang pada Gamelan. Untuk Combonya penulis memakai format piano, Bass elektrik sebagai solois , gitar elektrik dan drum. Tak lepas dari itu instrument music tiup pun ikut disertakan dalam karya komposisi ini namun ada satu instrument yang cukup menantang yaitu dihadapkannya flute. Cukup sulit karena pada karya ini tentunya akan bermain dengan frekuensi tonalitas gamelan salendro pada alat music selain gamelan. Proses penggarapan ini sendiri tentunya akan melibatkan software Nuendo dan kontakt sebagai media Midi file untuk membuat audio data dari karya ini. Ide awal dari penciptaan ini berawal dari explorasi penulis terhadap bunyi dari instrumen gamelan itu sendiri khususnya pada Saron. Komposer melakukan *looping* pada satu *bar* nada yang dibuat secara acak setelah itu penulis melakukan pengembangan dengan mulai membuat pengembangan pada instrumen Demung dengan memainkan pola dan nada yang sama pada instrument saron. Setelah saron dan demung dimainkan dengan cara *looping* secara bersamaan *komponis* memasukan chord dengan pola utamanya 1 – 4 – 6 – 4 yang di mainkan pada instrument piano yang frekuensinya sudah disamakan dengan frekuensi gamelan Salendro. Setelah saron demung, dan piano direkam dengan menggunakan Cubase *komponis* mencoba mengembangkan pola *beat* pada instrument drum. Tentu disini

tuning instrumental combo seperti piano, bass, dan gitar memiliki masalah tuning karena frekuensinya yg berbeda dengan gamelan. Sehingga diperlukannya tuning khusus mengikuti frekuensi tuning gamelan salendro itu sendiri.

## **B. Instrumen**

Dalam penciptaan karya Bass Land ini tidak lepas dari instrument combo dan gamelan, instrument yang digunakan diantaranya gamelan salendro yang terdiri dari saron, peking, demung, bonang dan rincik. Sementara instrumen combo terdiri dari Drum, piano, kendang dan bass elektrik. Dalam karya ini gamelan yang di gunakan adalah gamelan salendro yang memiliki frekuensi 445Hz. Pada karya ini gamelan di mainkan dengan pola *looping* pada bagian I. sedangkan pada instrument combo khususnya *keyboard* dan *bass elektrik* memiliki *tuning* khusus mengikuti *tuning* gamelan salendro. Pada instrument *keyboard* cukup mudah untuk mendapatkan frekuensi yang sama dengan gamelan Salendro yang akan dipakai, karena pada *keyboard* sendiri yang pada dasarnya sudah memiliki program processor pada instrumennya sehingga kebanyakan *keyboard* modern pada saat ini sudah memiliki fitur *auto tune* pada fiturnya sendiri yang pada umumnya terletak pada menu *function* pada berbagai *brand keyboard* itu sendiri. Pada instrumental *bass elektrik* sendiri tidak dapat menggunakan fitur *auto tone* seperti pada instrument *keyboard*, karena *bass elektrik* sendiri bukan instrument yang dibuat dengan program seperti pada instrument *keyboard*. Untuk membuat tuning yang memiliki frekuensi sama dengan gamelan, dapat menggunakan *tuner* atau alat bantu untuk membuat *tuning* yang serupa dengan gamelan. Kebanyakan *tuner* atau alat *stem* pada saat ini memiliki fitur yang dapat mengubah frekuensi yang berkisar mulai dari 435 Hz pada frekuensi bawah hingga 445Hz pada frekuensi tinggi. Namun permasalahan yang terjadi sulit sekali untuk mendapatkan nada yang sesuai dengan gamelan laras *salendro*. perbedaan terjadi pada nada “Da” gamelan, untuk instrument *keyboard* karena memiliki fitur *auto tone* cukup mudah untuk mendapati nada da yang hamper serupa dengan gamelan. Namun pada instrument *bass elektrik* nada “Da” terletak diantara *fret* 5 dan 6 yang berate itu adalah diantara Nada “A” dan “Bb”. Penulis meng akali permasalahan pada bass elektrik tersebut dengan melakukan sedikit bending pada senar ketikan ingin membunyikan nada “DA” pada nada “A” di *bass elektrik*

### **C. Desain Penciptaan Musik**

Ide awal dalam penciptaan karya Bass Land ini berawal dari penulis mencoba mengeksplorasi bunyi-bunyi suara gamelan salendro melalui *software* kontakt. Setelah melakukan eksplorasi bunyi terhadap gamelan penulis mendapat satu buah tema yang dimainkan secara looping, lalu nada looping tersebut penulis mulai membuat *bassline* terlebih dahulu. Setelah *bassline* terbentuk untuk melodi gamelan yang dimainkan secara *looping* penulis mulai mencoba memasukan chord – chord 7,9 dan 13 sesuai dengan pergerakan dari *bassline* tersebut. Langkah selanjutnya penulis mulai memasukan pola *rhythm* drum yang akan di mainkan, untuk melodi gamelan yang di mainkan secara *looping*. Setelah itu penulis mulai melakukan pengembangan dengan melakukan eksplorasi terhadap melodi bass elektrik sehingga diciptakanlah sebuah melodi tema yang dimainkan bersamaan dengan gamelan.